

**HUBUNGAN KEPERCAYAAN DIRI DENGAN
KECENDERUNGAN *SMARTPHONE ADDICTION*
PADAREMAJA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang
Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi**

Oleh :

Tiwi Ambarsari Rayes

201310230311243

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2017

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi Dipersiapkan dan disusun oleh
Tiwi Ambarsari Rayes
NIM: 201310230311243

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada tanggal 22 April 2017
Dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
Memperoleh gelar Sarjana (S1) Psikologi
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI:

Ketua/Pembimbing I

Sekretaris/Pembimbing II

Dr. Diah Karmiyati, M.Si.

Diana Savitri Hidayati, S.Psi., M.Psi.

Anggota I

Anggota II

Yudi Suharsono, M.Si.

Ari Firmanto, M.Si

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Psikologi

Dr. Iswinarti, M.Si.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tiwi Ambarsari Rayes
NIM : 201310230311243
Fakultas / Jurusan : Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul :
Hubungan Kepercayaan Diri Dengan Kecenderungan *Smartphone Addiction* Pada Remaja

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan skripsi/karya ilmiah dari penelitian yang saya lakukan merupakan hak bebas royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, 24 April 2017

Mengetahui

Ketua Program Studi

Yang Menyatakan,

Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si.

Tiwi Ambarsari Rayes

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan Kepercayaan Diri dengan SmartphoneAddiction” Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari bimbingan, motivasi positif maupun negatif, arahan, dan bantuan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak, hingga dapat terselesainya skripsi ini, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Iswinarti, M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Ibu Dr. Diah Karmiyati, M.Si., dan Ibu Diana Savitri Hidayati, M.Psi., selaku dosen pembimbing yang telah sangat sabar dalam memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Ibu Siti Maimunah, S.Psi, MA., selaku dosen wali yang telah membantu peneliti selama perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
4. Seluruh jajaran Dosen serta para staff Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang yang telah mengajar dan mendidik mahasiswanya.
5. Kepala sekolah SMKM 1 Malang, SMA Wahid Hasyim, SMP Wahid Hasyim yang telah memberikan izin dan memfasilitasi penulis dalam melaksanakan penelitian dan para responden yang telah meluangkan waktunya untuk mengisi skala penelitian.
6. Buat mama tercinta Nurmawati dan papa Neki Hendrata S.H, pape Oda, kakak Hilda Aripurnami Rayes dan adik Asri Zatira Rayes hanya kata terimakasih yang dapat penulis ucapkan karena selalu memberikan semangat, doa, omelan dan kiriman yang membuat penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh keluarga yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu terimakasih banyak karena selalu memberi semangat kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada mba Nur Indah Agustini yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
9. Buat sahabat-sahabatku tercinta Uci, Nadia, Dela yang selalu membantu, menemani dan memberikan dukungan serta motivasinya kepada penulis. Dan tak lupa penulis sampaikan terimakasih kepada anak kontrakan Ghanis, Yuyun, mba Wahida, mba Faridha, dan Ayu atas kebersamaannya yang selalu menghibur dikala suka maupun duka.
10. Teman-teman Psikologi angkatan 2013, khususnya Psikologi kelas D yang telah memberikan dukungan, semangat, dan bantuan dari segala segi.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis disebutkan satu-persatu, yang telah banyak memberikan bantuan pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari tiada satupun karya manusia yang sempurna karena kesempurnaan hanya milik Allah semata, sehingga kritik dan saran demi perbaikan karya skripsi ini sangat penulis harapkan. Meski demikian penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Malang, 24 April 2017

Penulis

Tiwi Ambarsari Rayes



DAFTAR ISI

COVER

HALAMAN SAMPUL

LEMBAR PENGESAHAN i

SURAT PERNYATAAN ii

KATA PENGANTAR..... iii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR TABEL vi

DAFTAR LAMPIRAN vii

ABSTRAK 1

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah 2

Tujuan Penelitian 5

Manfaat Penelitian 5

TINJAUAN TEORI

Smartphone Addiction 6

Kepercayaan Diri 7

Kepercayaan Diri dan *Smartphone Addiction*..... 9

Kerangka berpikir 10

Hipotesa 10

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian 11

Subjek Penelitian 11

Variabel dan Instrumen Penelitian 11

Prosedur dan Analisa Data Penelitian 12

HASIL PENELITIAN 13

DISKUSI 14

PENUTUP

Simpulan dan Implikasi 17

REFERENSI..... 17

LAMPIRAN..... 22

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Deskripsi Subjek Penelitian	13
Tabel 2. Hasil Uji Korelasi Kepercayaan Diri dan Smartphone Addiction	13
Table 3. Deskripsi Subjek Penelitian Dalam Menggunakan Smartphone	23
Tabel 4. Perhitungan Score Skala Kepercayaan Diri	24
Tabel 5. Perhitungan Score Skala Smartphone Addiction	24
Tabel 6. Perhitungan Tabulasi Skala Smartphone Addiction	24
Tabel 7. Hasil Uji Normalitas	25
Tabel 8. Uji Validitas Skala Kepercayaan	26
Tabel 9. Uji Realibilitas Skala Kepercayaan Diri	26
Tabel 10. Uji Validitas Skala Smartphone Addiction	26
Tabel 11. Uji Realibilitas Skala Smartphone Addiction	27
Tabel 12. Validitas instrument penelitian	27
Tabel 13. Hasil output validitas dan reabilitas skala kepercayaan diri	27
Tabel 14. Blue Print Sebelum Try Out (Kepercayaan Diri)	28
Tabel 15. Blue Print Sesudah Try Out (Kepercayaan Diri)	28
Tabel 16. Hasil output validitas dan reabilitas SAS	29
Tabel 17. Blue Print Sebelum Try Out (Smartphone Addiction)	29
Tabel 18. Blue Print Sesudah Try Out (Smartphone Addiction)	30
Tabel 19. Hasil output uji normalitas	30
Tabel 20. Hasil output perhitungan korelasi	30
Tabel 21. Output frekuensi	31
Tabel 22. Hasil perhitungan kategori	32

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabel Deskripsi Hasil Penelitian	24
Lampiran 2. Validitas dan Reliabilitas Skala Penelitian	27
Lampiran 3. Uji Normalitas dan Uji Korelasi Kepercayaan Diri dan Smartphone Addiction	31



HUBUNGAN KEPERCAYAAN DIRI DENGAN KECENDERUNGAN SMARTPHONE ADDICTION PADA REMAJA

Tiwi Ambarsari Rayes
Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang
[tiwiambarsiar@gmail.Com](mailto:tiwiambarsiar@gmail.com)

Smartphone addictions merupakan sebuah perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti menarik diri dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Salah satu yang diduga menyebabkan terjadinya *smartphone addiction* adalah ketidakpercayaan dirinya sehingga ia memilih mengalihkan dirinya untuk bermain *smartphone*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kepercayaan diri dengan kecenderungan *smartphone addiction* pada remaja. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif korelasional dengan subjek berjumlah 265 orang. Metode pengumpulan data menggunakan skala SAS (*Smartphone Addiction Scale*) dan skala kepercayaan diri dengan teknik sampling menggunakan *insidental sampling*. Analisa data yang digunakan adalah korelasi *product moment*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kepercayaan diri dengan kecenderungan *smartphone addiction* pada remaja, koefisien korelasi (r) sebesar -0,159 dengan nilai signifikansi (p)=0,009. Hal ini berarti semakin rendah kepercayaan diri maka semakin tinggi *smartphone addiction*.

Kata Kunci : kecenderungan *smartphone addiction*, kepercayaan diri

Smartphone addictions is a behavior of attachment or addiction to the smartphone that allows social problems such as withdrawal and difficulties in the performance of everyday activities or as impulse control impairment of a person. One of the alleged causes of smartphone addiction is not confidence himself then they chose to divert himself to play smartphone. The purpose of this study was to determine the correlation between self-confidence and inclined smartphone addiction in adolescents. This research is a correlational quantitative with 265 subjects. Methods of data collection using SAS scale (Smartphone Addiction Scale) and scale of self-confidence taken with incidental sampling technique. The data were analyzed by product moment correlation. The results found that there was significant negative correlation between self-confidence and smartphone addiction in adolescents, with correlation coefficient (r) of -0.159 with significant value (p) = 0.009. This means the lower the self-confidence the higher the smartphone addiction.

Keywords: inclined smartphone addiction, self-confidence

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin canggih membuat manusia tidak bisa jauh dari teknologi terlebih pada alat komunikasi. Manusia merupakan makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari sehingga membutuhkan alat komunikasi. Alat komunikasi digunakan untuk menunjang individu tersebut untuk berkomunikasi dengan seseorang yang jauh darinya. Harun & Ardianto (Mayangsari & Ariana, 2015) fungsi komunikasi dalam kehidupan sehari-hari menyangkut banyak aspek, melalui komunikasi juga seseorang menyampaikan apa yang ada dalam pikiran dan perasaan kepada orang lain baik secara langsung maupun tidak. Arnold, Bowers, & Naisbitt (Devito, 2011) meskipun teknologi komunikasi berubah dengan cepat dan drastis dari mengirim surat melalui elektronika, menggunakan komputer, tujuan komunikasi pada dasarnya tetap sama bagaimanapun hebatnya revolusi elektronika dan revolusi lain yang akan datang.

Alat komunikasi yang saat ini banyak digunakan adalah *handphone* pintar atau lebih sering disebut *smartphone*. Xinhua Net (Bian & Leung, 2014) dalam laporan yang telah dirilis dalam analisis internasional, menyatakan bahwa tingkat pengguna *smartphone* di Cina antara usia 21 sampai 30 tahun adalah 68,4%, yang merupakan jumlah terbesar di pasar *smartphone*. Data yang ada menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dari tahun ke tahun naik secara signifikan terutama pada kawasan benua Asia, termasuk di Indonesia. Berdasarkan International Data Corporation atau IDC (karuniawan & cahyanti, 2013) pemakaian *smartphone* di Indonesia naik 7% dari kuartal semester 2 di tahun 2013, kondisi tersebut akan kian meroket tajam pada tahun selanjutnya. Pada penggunaan *smartphone* di Indonesia pertumbuhannya meningkat tajam hingga 78% dari penggunaan *mobile phone* atau ponsel di Indonesia telah menggunakan ponsel yang berbasis *smartphone*.

Smartphone memiliki fungsi layaknya komputer. Fungsi *handphone* yang dulunya digunakan hanya untuk telepon dan mengirim atau menerima sms, saat ini dapat digunakan untuk internet, yang mana saluran internet tersebut menyajikan berbagai kemudahan dalam hal mencari informasi, menyebarkan dan menghasilkan cara komunikasi yang baru. Penelitian yang telah dilakukan oleh Mythily, Dkk (Santrock, 2013) mengungkapkan bahwa 17% remaja Singapura berlebihan menggunakan internet, yaitu 5 jam atau lebih per harinya.

Kecanggihan internet salah satunya yaitu adanya sosial media dengan berbagai macam seperti *facebook*, *twitter*, *instagram*, *path*, dll. Media sosial diakses penggunaannya bertujuan untuk saling berbagi informasi, saling berbagi foto atau video bahkan sampai menjalin pertemanan. Malvin & Sandra (Morissan, 2013), kekuatan media massa dalam mempengaruhi khalayak audien karena adanya sifat ketergantungan audien terhadap isi media massa. Sehingga ketergantungan audien terhadap media bersifat integral yang mencakup tiga pihak, yaitu media, audien, dan sistem sosial. Berdasarkan hal tersebut membuat seseorang betah menggunakan *smartphone* berjam-jam dan membuat masyarakat enggan jauh dari *smartphone*-nya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Kwon, dkk (2013) bahwa *smartphone addict* memiliki kesamaan dengan *internet addict* karena memiliki fitur yang sama.

Saat ini banyak orang yang sering tidak mematikan *smartphone* mereka, keluar tanpa membawa *smartphone*, dan penggunaannya lebih sering untuk bisnis, membangun relaksasi, dan bersosialisasi. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Andrei,. Dkk (2011) bahwa 71,9% tidak pernah mematikan poselnya. Penggunaan *smartphone* sudah sangat meluas sehingga sebagian orang memiliki ketakutan yang tidak rasional apabila tidak memegang atau menggunakan *smartphone* dan mulai mencoba untuk menghilangkan kemungkinan yang terjadi akibat tidak dapat menggunakan *smartphone* tersebut (Yildirim, 2014). Seseorang yang kecanduan *smartphone* akan meletakkan *smartphone* di samping tempat tidur dan tetap mengecek notifikasi atau pemberitahuan sebelum tidur.

Yildirim (2014) mobilitas *smartphone* memberikan manfaat dan membantu orang memenuhi kebutuhan dasar mereka, namun juga dapat menyebabkan beberapa masalah yang terkait dengan penggunaan *smartphone*. Fenomena dalam menggunakan *smartphone* terdapat sisi positif dan negatif bagi penggunanya. Sisi positifnya dapat mengetahui berbagai macam informasi, berkomunikasi dengan orang jauh dan dapat berbagi cerita. Namun, dengan berbagai sisi positifnya *smartphone* memiliki dampak negatif yang membuat seseorang tidak ingin jauh dari *smartphone* bahkan menurunnya kepedulian seseorang terhadap orang-orang yang ada disekitarnya. Contoh sekumpulan orang duduk dalam satu meja makan bersama-sama tetapi tidak saling berbincang, mereka seakan-akan sibuk dengan *smartphone* masing-masing untuk bercengkrama dengan orang lain yang jaraknya lebih jauh dibanding orang yang berada disekitarnya. Hal tersebut sependapat dengan yang dikemukakan oleh Yuliana (2016) bahwa fenomena ponsel mendekatkan yang jauh tetapi sekaligus menjauhkan yang dekat merebak di mana-mana.

Berdasarkan data diatas bahwa pada jaman sekarang banyak orang-orang keseringan menggunakan *smartphone* dan mengakses sosial media sehingga berdampak besar yakni *addict* (kecanduan) terhadap *smartphone* yang disebut *smartphone addiction*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Chiu (2014) mengatakan bahwa adanya gangguan *smartphone addiction* adalah sebagai salah satu alasan untuk pengalihan rasa stres pada diri seorang individu di kalangan remaja, dan tidak adanya kontrol diri yang kuat terhadap pemakaian *smartphone* sehingga sebagai awal mula terjadinya ketergantungan akan alat komunikasi tersebut. Cing,. Dkk (2015) *smartphone addiction* juga disebut "ketergantungan *mobile phone*", "berlebihan penggunaan ponsel secara kompulsif" atau "berlebihan dalam menggunakan ponsel".

Penelitian yang telah dilakukan oleh Pavithra, dkk.,(2015) bahwa seorang yang kecanduan dengan *smartphone* dapat memeriksa ponselnya hinga 34 kali dalam sehari dan sering membawanya hingga ke toilet. Selain itu survey yang dilakukan oleh Survey Flurry (Khalaf, 2014) menyatakan bahwa dari 1,4 miliar pengguna *smartphone* dapat membuka aplikasi yang terdapat pada *smartphone* mereka sebanyak lebih dari 60 kali dalam sehari. 176 juta orang di antaranya adalah pecandu *smartphone*. Angka tersebut juga naik sampai 123 persen dibandingkan angka tahun 2013 hanya 79 juta orang dengan usia 13-17 tahun (remaja) 25%, 18-

24 tahun (mahasiswa) 49%, 25-34 (dewasa) tahun kurang dari 42%, 35-54 tahun (usia tengah) 40%.

Penelitian yang dilakukan oleh Pavithra, dkk.,(2015) Sekitar 23% siswa merasa kehilangan konsentrasi dan menjadi stres ketika jauh dari *handphone* mereka, 39,5% siswa mengalami *nomophobia* (tidak dapat jauh dari *handphone*) dan 27% berada pada risiko mengembangkan *nomophobia*. Berdasarkan penelitian tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata seorang yang jauh dari *handphone* atau *smartphone* akan merasa stres. Ketika seseorang yang merasa stres akan mengalami kecemasan yang tinggi. Feist & Feist (2010) menjelaskan bahwa kecemasan adalah kekuatan pengganggu utama yang menghambat perkembangan hubungan interpersonal yang sehat. Seseorang yang merasa cemas akan mengakibatkan kepercayaan diri pada seseorang akan berkurang. Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Siska, dkk (2003) semakin tinggi kepercayaan diri, maka semakin rendah kecemasan komunikasi interpersonalnya, begitu pula sebaliknya. Sehingga stres dapat membuat seseorang kurang percaya diri. Sehingga salah satu upaya individu untuk mengatasi timbulnya kecemasan adalah dengan cara memiliki kepercayaan diri.

Hall (Morris & Maisto, 2003) menyatakan bahwa masa remaja atau *adolescence*, adalah masa topan badai (*strum und drang*), yang mencerminkan kebudayaan modern yang penuh gejolak akibat pertentangan nilai-nilai. Pada usia 10-20 tahun adalah tahap dimana pencarian identitas, usia 20-30 tahun menghadapi tugas perkembangan membentuk relasi yang akrab dengan orang lain atau teman sebaya. Erikson menggambarkan keakraban atau interaksi dengan orang lain sebagai penemuan diri sendiri, tetapi dapat juga menyebabkan kehilangan diri sendiri karena remaja cenderung ingin menjadi diri seperti yang orang lain harapkan (Santrock, 2013).

Azizan (2016) mengatakan bahwa pada masa remaja terdapat masa negatif yaitu masa dimana remaja bersikap anti terhadap kehidupan. Salah satu gejala yang mencirikan masa negatif pada remaja adalah rendahnya rasa kepercayaan diri pada dirinya sendiri (*lack of confidence*).Goel & Aggarwal (2012) menyatakan bahwa kepercayaan diri memiliki posisi penting dalam teori-teori perilaku manusia dan kepribadian dan dianggap sebagai kondisi dasar eksistensi manusia di dunia modern oleh banyak ahli.

Bianchi & Phillips (Bragazzi dan Puente, 2014), prediktor psikologis penggunaan *smartphone* yang bermasalah, meliputi: usia yang muda, pandangan diri yang negatif, *self-esteem* dan *self-efficacy* yang rendah. Seseorang yang memiliki pandangan diri yang rendah dan keyakinan atau *self efficacy* akan mengakibatkan kepercayaan dirinya rendah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Neill (2005), bahwa kepercayaan diri adalah kombinasi dari *self esteem* dan *self-efficacy*. Lauster (1995), menyatakan bahwa aspek-aspek kepercayaan diri adalah kemampuan pribadi, interaksi sosial, dan konsep.

Kepercayaan diri pada dasarnya adalah sikap yang memungkinkan kita untuk memiliki persepsi positif dan realistis dari diri kita sendiri dan kemampuan kita.

Hal ini ditandai dengan atribut pribadi seperti ketegasan, optimisme, semangat, kasih sayang, kebanggaan, kemandirian, kepercayaan, kemampuan untuk menangani kritik dan kematangan emosional (Goel & Aggarwal, 2012). Basavanna (Goel & Aggarwal, 2012), kepercayaan diri mengacu pada kemampuan individu yang dianggap mampu untuk bertindak secara efektif dalam berbagai situasi untuk mengatasi hambatan dan untuk mendapatkan sesuatu yang baik-baik.

Setiap individu sangat memerlukan kepercayaan diri untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Ketika seseorang memiliki kepercayaan diri yang rendah akan membuat seseorang menjadi pesimis, ragu, takut dalam melakukan sesuatu bahkan membuat seseorang sulit atau ragu-ragu dalam menyampaikan pendapatnya. Selain itu, penelitian yang telah dilakukan oleh Sharman & Sahu (2013) bahwa kepercayaandiri juga dapat menurun dengan menggunakan situs jejaring sosial. Hal ini juga sependapat dengan Singh, Dkk, (2014) bahwa *smartphone addiction* (kecanduan *smartphone*) adalah orang yang kurang percaya diri dan sulit menjalin hubungan sosial dengan orang lain dan merasa bahwa mereka perlu terus menerus melakukan kontak dengan yang lainnya.

Banyaknya penggunaan *smartphone* yang berlebihan di kalangan individu masa kini terlebih pada usia remaja. Dimana masa remaja lebih mendekatkan diri pada teman sebaya atau bermain dengan teman sebayanya. Selain itu, remaja juga dituntut agar mampu beradaptasi dengan lingkungannya, mampu berpendapat, mampu mengembangkan dirinya, dan mempunyai pandangan yang positif terhadap dirinya sehingga dapat membentuk rasa percaya diri dalam dirinya. Namun, ketika seorang remaja memiliki kepercayaan diri yang rendah membuat ia malu dan menghambat hubungan sosialnya sehingga mengalihkan dirinya pada *smartphone* untuk bermain dengan aplikasi atau fitur-fitur yang terdapat pada *smartphone* miliknya. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Azizan (2016) terdapat pengaruh yang signifikan antara kepercayaan diri dengan ketergantungan media sosial pada siswa SMKN 1 Bantul, sehingga dapat diartikan kepercayaan diri memprediksikan ketergantungan media sosial sebesar 22%. Individu yang melampiaskan dirinya dalam penggunaan *smartphone* biasanya juga aktif dalam aplikasi sosial media yang digunakan sebagai tempat untuk curhat ataupun posting yang terdapat pada akun pribadi tersebut (Bian & Leung, 2014). Remaja yang menggunakan *smartphone* diduga karena kepercayaan diri yang kurang. Selanjutnya, bagaimana dengan remaja yang berada pada usia 13-17 apakah ada hubungannya kepercayaan diri dengan *smartphone addiction*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kepercayaan diri dengan *smartphone addiction* pada remaja.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagaimana hubungan kepercayaan diri dengan *smartphone addiction* pada remaja selain itu menambah wawasan dan hasil penelitian tentang *smartphone* dari sudut psikologi.

Smartphone Addiction

Addiction atau kecanduan biasanya ditangani oleh departemen neorupsikiatri, merupakan fenomena yang memanifestasikan toleransi, gejala penarikan, dan ketergantungan, disertai oleh masalah sosial (O'brien, 2010). Kecanduan itu sendiri pernah digunakan hanya dalam penggunaan obat ataupun zat, namun istilah kecanduan kini digunakan untuk kasus perjudian, internet, game, penggunaan ponsel, ataupun perilaku lainnya (Kim, 2013). *Smartphone* sendiri adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan; ini merupakan bentuk kemampuan dari *Wireless Mobile Device* (WMD) yang dapat berfungsi seperti komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *personal digital assistant* (PDA), akses internet, email, dan *Global Positioning System* (GPS) (Backer, 2010). *Smartphone* biasanya memiliki beberapa fitur modern, seperti e-mail, media player, dapat berfungsi sebagai kamera, memiliki unit navigasi GPS, dan dapat digunakan untuk browser web, baik memakai data selular maupun melewati Wi-Fi (Kwon dkk, 2013).

Kwon, dkk (2013) *smartphone addictions* merupakan sebuah istilah yaitu perilaku keterikatan atau kecanduan terhadap *smartphone* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. Wieland (Kim, 2013) *smartphone addiction* adalah gangguan psikologis dengan tanda-tanda gejala fisik dan psikologis. Young (Choi, 2015) *smartphone addiction* adalah kecanduan perilaku negatif yang mengganggu kehidupan seseorang. Perilaku *addict* terhadap *smartphone* dapat berfokus yang secara intens pada *smartphone* atau aplikasi tertentu, misalnya, memeriksa, posting, atau berinteraksi pada platform media sosial.

Park & Lee (Bian & Leung, 2014) menyebutkan bahwa definisi *smartphone addiction* adalah perilaku penggunaan ponsel secara berlebihan yang dapat dianggap sebagai gangguan kontrol impulsif yang tidak memabukkan dan mirip dengan judi patologis. Pendapat dari Chiu (2014) menyebutkan bahwa *smartphone addiction* adalah salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih ringan dari pada kecanduan alkohol ataupun kecanduan obat-obatan. Perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku kecanduan apabila seseorang tidak dapat mengontrol keinginannya dan menyebabkan dampak negatif pada diri individu yang bersangkutan (Yuwanto, 2013). Sedangkan menurut Bragazzi dan Puente (2014) *smartphone addiction* merupakan perasaan tidak nyaman, perasaan cemas, perasaan gelisah, dan perasaan sedih yang disebabkan karena terputusnya koneksi dengan *smartphone*.

Bragazzi dan Puente (2014) Ada beberapa ciri-ciri dan karakteristik orang mengidap kecanduan dengan *smartphone* yaitu : (1) menghabiskan waktu menggunakan telepon genggam, mempunyai satu atau lebih gadget dan selalu membawa charger, (2) merasa cemas dan gugup ketika telepon genggam tidak tersedia dekat atau tidak pada tempatnya, (3) merasa tidak nyaman ketika gangguan atau tidak ada jaringan serta saat baterai lemah, (4) selalu melihat dan mengecek layar telepon genggam untuk mencari tahu pesan atau panggilan masuk

karena adanya perasaan bahwa telepon genggam bergetar atau berbunyi (ringxiety), (5) tidak mematikan telepon genggam, selalu sedia 24 jam dan saat tidur telepon genggam diletakkan di kasur, (6) kurang nyaman berkomunikasi secara tatap muka dan lebih memilih berkomunikasi menggunakan teknologi baru, dan (7) biaya yang dikeluarkan untuk telepon genggam besar.

Kwon (2013) terdapat 6 aspek-aspek *smartphone addiction* yang dirangkum melalui *self-report* dalam kuesioner yaitu; (1) gangguan kehidupan sehari-hari, (2) antisipasi positif, yaitu sikap merasa senang dan bahagia ketika memegang dan menggunakan *smartphone*, (3) *withdrawal* (kecenderungan menarik diri dari kehidupan sosial), (4) orientasi terhadap hubungan dunia maya, (5) penggunaan *smartphone* yang berlebihan, dan (6) kurangnya sikap toleransi.

Kepercayaan Diri

Craig (Hefferon & Boniwell, 2011) kepercayaan diri yaitu keyakinan terhadap kemampuan diri dan sejauh mana individu bisa memiliki kepercayaan pada orang, rencana atau masa depannya. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Bandura (Siska, Dkk, 2003) kepercayaan diri merupakan suatu keyakinan yang dimiliki seseorang bahwa dirinya mampu berperilaku seperti yang dibutuhkan untuk memperoleh hasil seperti yang diharapkan. Selain itu, Lauster (1994) menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan diri sendiri sehingga orang yang bersangkutan tidak terlalu cemas dalam tindakan-tindakannya, dapat merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang disukainya dan bertanggung jawab atas perbuatannya, hangat dan sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, dapat menerima dan menghargai orang lain, memiliki dorongan untuk berprestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangannya.

Alfred Adler (Lauster, 1994) mengatakan, bahwa kebutuhan manusia yang paling penting adalah kebutuhan akan kepercayaan diri dan rasa superioritas. Basavanna (Goel & Aggarwal, 2012), kepercayaan diri mengacu pada kemampuan individu yang dianggap mampu untuk bertindak secara efektif dalam berbagai situasi untuk mengatasi hambatan dan untuk mendapatkan sesuatu yang baik-baik. Goel & Aggarwal (2012) menyatakan bahwa kepercayaan diri memiliki posisi penting dalam teori-teori perilaku manusia dan kepribadian dan dianggap sebagai kondisi dasar eksistensi manusia di dunia modern oleh banyak ahli. Kepercayaan diri merupakan salah satu sifat kepribadian yang merupakan gabungan dari pikiran dan perasaan, perjuangan dan harapan, ketakutan dan fantasi, pandangannya tentang apa dia, apa yang telah terjadi, apa yang mungkin menjadi, dan sikap yang berkaitan dengan kemampuan (Goel & Aggarwal, 2012).

Aspek-aspek kepercayaan diri menurut Lauster (1995) : (1) Kemampuan pribadi, yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengembangkan diri dimana individu yang bersangkutan tidak terlalu cemas dalam tindakannya, tidak bergantung dengan orang lain dan mengenal kemampuan sendiri, (2) Interaksi sosial yaitu bagaimana individu berhubungan dengan lingkungan, bertoleransi dan

dapat menerima dan menghargai orang lain, dan (3) Konsep diri yaitu bagaimana individu memandang dan menilai dirinya sendiri secara positif maupun negatif mengenai kelebihan dan kekurangannya.

Salah satu aspek pribadi yang berpengaruh dalam membentuk kepribadian adalah aspek kepercayaan diri. Setiap individu memerlukan kepercayaan diri untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya, dan kepercayaan diri seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Santock (2013) faktor-faktor yang mempengaruhi kepercayaan diri adalah ; (1) Penampilan fisik, yakni seseorang yang memiliki anggota badan yang lengkap dan tidak memiliki cacat/kelainan fisik tertentu akan cenderung memiliki rasa percaya diri yang kuat dari pada seseorang yang mempunyai anggota tubuh yang memiliki kelainan, (2) Penerimaan Sosial yakni seseorang yang mendapatkan dukungan sosial dari teman sebaya secara positif maka akan lebih percaya diri dalam melakukan sesuatu, (3) Faktor Orang Tua, yakni dukungan orang tua seperti rasa kasih sayang, penerimaan dan memberikan kebebasan pada anak-anaknya dengan batasan tertentu serta keadaan keluarga yang baik sangat mempengaruhi pembentukan rasa percaya diri seseorang, dan (4) Prestasi, seseorang yang memiliki kecerdasan dan wawasan yang tinggi akan menghasilkan suatu prestasi yang baik, hal itu juga bisa meningkatkan rasa percaya diri seseorang

Kepercayaan diri pada dasarnya adalah sikap yang memungkinkan kita untuk memiliki persepsi positif dan realistis dari diri kita sendiri dan kemampuan kita. Hal ini ditandai dengan atribut pribadi seperti ketegasan, optimisme, semangat, kasih sayang, kebanggaan, kemandirian, kepercayaan, kemampuan untuk menangani kritik dan kematangan emosional (Goel & Aggarwal, 2012). Kepercayaan diri memiliki kesamaan dan saling berkaitan dengan *self-efficacy*. Neill (2005) kepercayaan diri adalah kombinasi dari *self esteem* dan *self-efficacy*. Bandura juga mengungkapkan bahwa dalam meningkatkan tingkat rasa percaya diri remaja memiliki banyak kesamaan dengan konsep belajar sosial kognitif mengenai *self-efficacy* yang merupakan keyakinan individu bahwa dirinya dapat menguasai suatu situasi dan menghasilkan sesuatu yang positif (Santrock, 2003). Efikasi diri menentukan bagaimana orang berfikir, dan memotivasi diri mereka (Bandura, 1994). Persepsi terhadap *self-efficacy* pada setiap individu berkembang dari pencapaian secara berangsur-angsur akan kemampuan dan pengalaman tertentu secara terus menerus. *Self-efficacy* menekankan pada komponen keyakinan diri yang dimiliki seseorang dalam menghadapi situasi yang akan datang dan memiliki pengaruh dalam penentu tindakan (Bandura, 1997).

Aspek *self-efficacy* menurut Bandura (1997) yaitu; (1) Kepercayaan diri, *self-efficacy* menekankan pada komponen kepercayaan diri yang dimiliki oleh seseorang dalam menghadapi situasi yang tidak dapat diprediksi dan diramalkan dan mengandung tekanan, (2) Keyakinan kemampuan untuk mengatasi masalah, *self-efficacy* terkait dengan kemampuan seseorang dalam mengatasi masalah yang muncul apabila keyakinan tinggi maka seseorang akan berusaha dengan sepenuh jiwa untuk mengatasi masalah tersebut, begitu pula sebaliknya apabila seseorang memiliki keyakinan yang rendah maka seseorang enggan untuk menghadapi masalah tersebut dan mencoba menghindarinya, (3) Keyakinan mencapai target,

seseorang yang memiliki *self-efficacy* yang tinggi akan menetapkan tujuan dan target dan berupaya menetapkan target yang lebih tinggi apabila target yang sesungguhnya telah tercapai, dan (4) Keyakinan akan kemampuan kognitif, menumbuhkan motivasi dan melakukan tindakan motivasi.

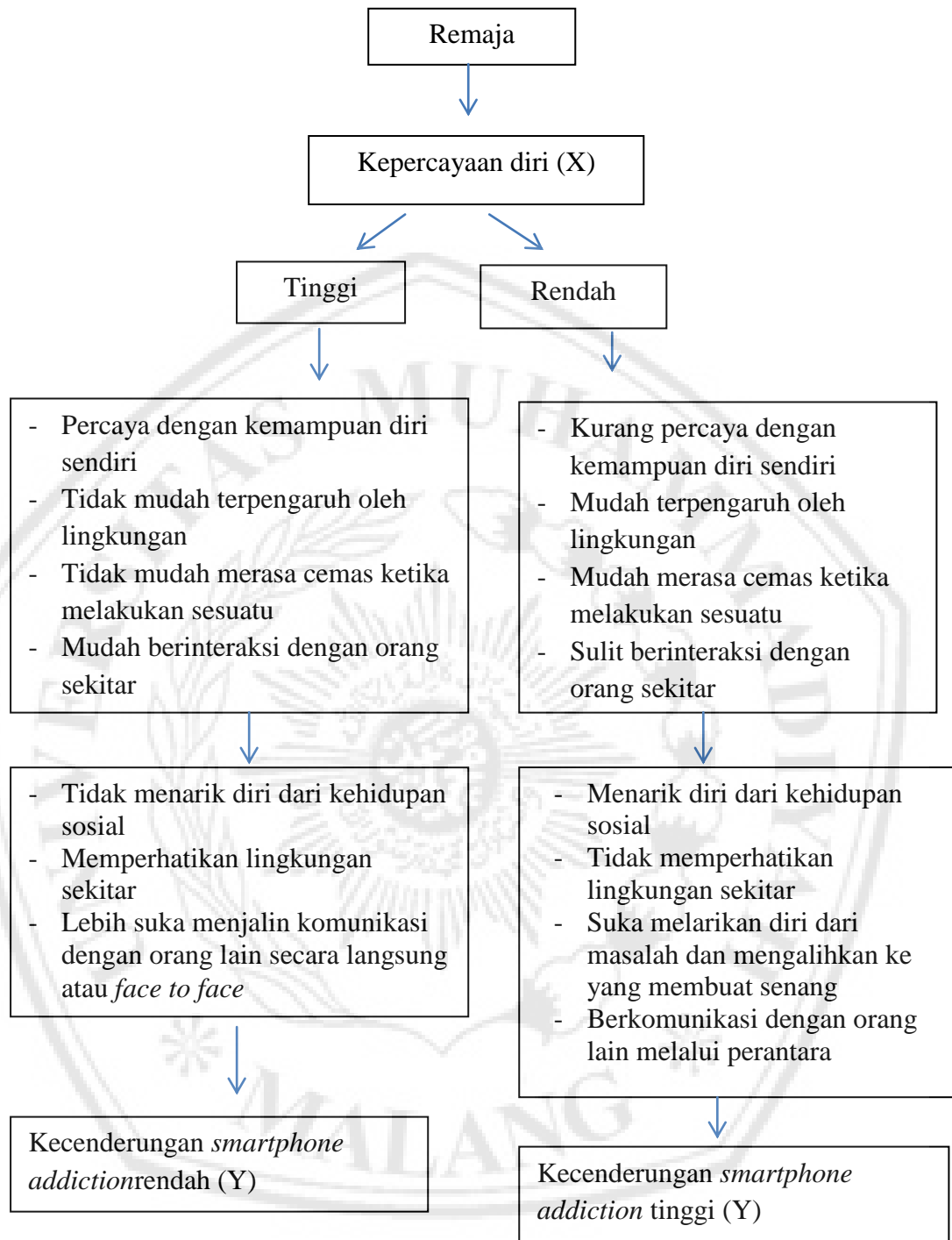
Kepercayaan Diri dan *Smartphone Addiction*

Papalia & Olds (2001) masa remaja adalah masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun. Usia remaja adalah usia dimana pencarian identitas diri, membangun citra diri yang positif maupun negatif dan mulai menyesuaikan diri dengan lingkungan. Salah satu cara untuk hal tersebut dengan memiliki rasa percaya diri.

Kepercayaan diri sangat menentukan perilaku penyesuaian diri pada remaja. Remaja yang memiliki kepercayaan diri yang baik dapat mengatur diri dalam menjalin hubungan sosial dengan orang lain. Damon (Santrock, 2003) rendahnya rasa percaya diri pada remaja menyebabkan rasa tidak nyaman secara emosional yang bersifat sementara. Namun, ada sebagian remaja ketika memiliki rasa percaya diri yang rendah dapat menimbulkan banyak masalah seperti depresi, bunuh diri, *anoreksia nervosa*, delinkuensi, dan masalah penyesuaian diri lainnya. Menurut Hakim (2002) remaja yang memiliki kepercayaan diri tinggi, tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan, percaya dengan kemampuan diri sendiri, mudah berinteraksi dengan lingkungannya dan menjadi diri sendiri. Sebaliknya, remaja yang memiliki kepercayaan diri yang rendah akan mengucilkan dirinya bahkan merasa bahwa ia dikucilkan oleh lingkungan sehingga memudahkan individu mengalami frustrasi. Selain itu, remaja yang merasa dirinya dikucilkan akan mengalihkan dirinya pada sesuatu yang membuat ia merasa nyaman. Pengalihan remaja yang kurang percaya diri biasanya akan mengalihkan dirinya pada *smartphone* miliknya.

Saat ini rata-rata remaja lebih sering menggunakan *smartphone* miliknya. Hal tersebut dapat membuat remaja *addiction* terhadap *smartphone*. Haug (2015) menjelaskan prevalensi *smartphone addiction* terbanyak terjadi pada remaja berumur 15-16 tahun. Penelitian yang dilakukan Demirci (2015) menyimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* berlebihan dapat menyebabkan depresi, kecemasan dan penurunan kualitas tidur pada penggunaannya. Sehingga penggunaan *smartphone* berlebihan dapat membuat remaja mudah gelisah ketika jauh dari *smartphone* miliknya. *Smartphone addiction* berasal dari orang yang kurang percaya diri dan sulit menjalin hubungan sosial dengan orang lain dan merasa bahwa mereka perlu terus menerus melakukan kontak dengan yang lainnya (Singh, Dkk, 2014). Sehingga dapat dikatakan bahwa remaja yang memiliki kepercayaan diri yang rendah akan mengalami *smartphone addiction*.

Kerangka berpikir



Hipotesis

Berdasarkan pemaparan diatas maka hipotesa penelitian ini adalah ada hubungan negatif antara kepercayaan diri dengan kecenderungan *smartphone addiction* pada remaja. Semakin rendah kepercayaan diri pada remaja maka kecenderungan *smartphone addiction* semakin tinggi.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Penelitian kuantitatif merupakan metode ilmiah atau *scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu kongkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis. Selain itu karena penelitian ini berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2016). Sedangkan korelasional adalah penelitian yang bertujuan untuk melihat hubungan antara variabel atau beberapa variabel dengan variabel lainnya (Azwar, 2012).

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah remaja berusia 13-17 tahun, laki-laki maupun perempuan, serta menggunakan *smartphone* sebagai media untuk berkomunikasi. Jumlah subjek berjumlah 250 orang. Hal ini sesuai dengan pernyataan Roscoe bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30-500 (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini metode pengambilan sampel menggunakan cara *insidental sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan kebetulan, siapa saja boleh menjadi sampel dalam penelitian ini apabila memenuhi kriteria dari penelitian yang dilakukan (Sugiyono, 2016).

Variabel dan Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, terdapat variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen atau sering disebut variabel bebas (X) adalah variabel yang merupakan sebab terjadinya perubahan pada variabel terikat, sedangkan variabel independen atau variabel terikat (Y) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas (Sugiyono, 2016). Sehingga dalam penelitian ini variabel dependen dan variabel independen adalah :

X : Kepercayaan Diri

Y : Kecenderungan *Smartphone Addiction*

Kepercayaan diri adalah perasaan yakin yang dimiliki seseorang atas kemampuannya sendiri serta bertindak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh orang lain terhadap dirinya. Kecenderungan *Smartphone Addiction* adalah kecenderungan seseorang yang tidak dapat jauh dari *Smartphone* miliknya dan dapat membuat seseorang merasa gelisah, cemas, serta stres.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen skala likert yang terdiri dari dua skala. skala likert, yaitu skala berupa pernyataan berbentuk kalimat positif dan negatif dengan pilihan jawaban SS (Sangat Setuju) = 4, S (Setuju) = 3, TS (Tidak Setuju) = 2, STS (Sangat Tidak Setuju) = 1. Skala pertama dalam penelitian ini yaitu skala kepercayaan diri yang disusun oleh peneliti dengan jumlah 53 item, skala ini digunakan untuk mengetahui kepercayaan diri seseorang. Skala ini disusun berdasarkan aspek-aspek kepercayaan diri dari Lauster dan *self-efficacy* dari Bandura yaitu kemampuan

pribadi, interaksi sosial, konsep diri, keyakinan kemampuan untuk mengatasi masalah, keyakinan mencapai target, dan keyakinan akan kemampuan kognitif.

Skala kedua yaitu skala *smartphone addiction scale* (SAS) yang telah disusun oleh Kwon, dkk.(2013) dengan jumlah 33 item dan meliputi enam kriteria, yaitu: gangguan kehidupan sehari-hari, antisipasi positif, penarikan diri, orientasi terhadap hubungan dunia maya, penggunaan *smartphone* yang berlebihan, dan sikap toleransi. Skala ini digunakan untuk mengetahui tingkat kecenderungan *addict* seseorang terhadap *smartphone*.

Berdasarkan hasil validasi alat ukur dengan menggunakan metode *try out* yang diberikan kepada 70 orang yang terdiri dari siswa SMP dan SMA, maka didapatkan hasil skala kepercayaan diri diperoleh 27 item valid dan 28 item tidak valid (gugur) dengan nilai realibilitas 0,882. Sedangkan untuk skala *Smartphone Addiction Scale* (SAS) sebanyak 26 item valid dan 7 item tidak valid (gugur) dengan nilai realibilitas sebesar 0,872.

Prosedur dan Analisa Data Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis. Tahap persiapan yaitu tahap penelitian yang diawali dari merumuskan masalah, mencari landasan teori, penyusunan kerangka berfikir, penentuan hipotesis, menentukan subjek, menentukan instrumen yang akan digunakan dan menentukan jenis analisis data penelitian. Setelah menentukan instrumen yang akan digunakan, peneliti melakukan uji coba (*try out*) untuk mengetahui validitas dan reliabilitas alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian. Penyebaran skala *try out* diberikan kepada siswa sekolah sebanyak 70 orang.

Selanjutnya Tahap pelaksanaan penelitian, yaitu tahap penelitian dilaksanakan. Pada tahap penelitian, dilakukan pengumpulan data dengan cara menyebarkan skala yang digunakan pada subjek yang telah ditentukan. Peneliti menyebarkan sebanyak 300 skala, dan data yang dapat digunakan sebanyak 265 subjek dan 35 data tidak sempurna. Kemudian mengumpulkan skala yang telah diisi, menganalisis data dengan cara melakukan scoring, melakukan interpretasi terhadap hasil analisa data dan membahasnya berdasarkan teori, kerangka berpikir, dan membuat kesimpulan sesuai hipotesis dan tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini analisa data yang digunakan adalah korelasi *product moment*. Analisa data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS. Analisa ini digunakan untuk mengetahui hubungan dua variabel yaitu kepercayaan diri dengan *smartphone addiction* pada remaja. Tahapan terakhir yaitu tahap penulisan laporan penelitian sesuai dengan format yang ditetapkan.

HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini terdapat 265 subjek yang terdiri dari remaja dengan rentang usia 13-17 tahun. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan diperoleh data sebagai berikut:

Deskripsi Subjek

Tabel 1. Deskripsi Subjek Penelitian

Kategori	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin		
Laki-laki	139 orang	52%
Perempuan	126 orang	48%
Usia		
13 tahun	62 orang	23,4%
14 tahun	59 orang	22,3%
15 tahun	49 orang	18,5%
16 tahun	48 orang	18,1%
17 tahun	47 orang	17,7%

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa dari 265 subjek penelitian terdiri dari 139 berjenis kelamin laki-laki dengan persentase 52% dan 126 berjenis kelamin perempuan dengan persentase 48%. Dengan rentang usia 13 tahun sebanyak 62 orang dengan persentase 23,4%, 14 tahun 59 orang dengan persentase 22,3%, 15 tahun dengan persentase 18,5%, 16 tahun 48 orang dengan persentase 18,1%, dan 17 tahun dengan persentase 17,7%.

Hasil Analisa Data

Untuk menguji hipotesa penelitian peneliti menggunakan analisis statistik korelasi *product moment* yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji korelasi kepercayaan diri dan *smartphone addiction*

Koefisien Korelasi (r)	Koefisien Determinan (r^2)	Sig/p	Keterangan
-0,159	0,025	0,009	$p < 0,05$

Dari tabel tersebut, diperoleh koefisien korelasi (r) sebesar -0,159 dengan nilai signifikan $p = 0,009$ ($< 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara kepercayaan diri dengan kecenderungan *smartphone addiction*. Artinya, bahwa semakin rendah kepercayaan diri maka semakin tinggi kecenderungan *smartphone addiction*. Dan sebaliknya semakin tinggi kepercayaan diri maka semakin rendah kecenderungan *smartphone addiction*. Dari hasil penelitian diperoleh juga koefisien determinan (r^2) sebesar 0,025.

Sehingga dapat diketahui bahwa kontribusi kepercayaan diri terhadap *smartphone addiction* adalah sebesar 2,5% dan sisanya 97,5% ditentukan oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

DISKUSI

Dari penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara kepercayaan diri dengan *smartphone addiction* pada remaja dengan koefisien korelasi (r) sebesar -0,159 dan nilai signifikan 0,009. Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin rendah kepercayaan diri pada remaja, maka semakin tinggi remaja tersebut *addict* terhadap *smartphone*. Sebaliknya, semakin tinggi kepercayaan diri remaja maka semakin rendah ia *addict* terhadap *smartphone*. Hasil penelitian ini membuktikan hipotesa peneliti bahwa ada hubungan negatif antara kepercayaan diri dengan *smartphone addiction* pada remaja.

Remaja yang kurang percaya diri cenderung kurang mampu mengekspresikan kehidupannya di dunia nyata, yang seharusnya masa remaja lebih mendekatkan diri pada teman sebaya atau bermain dengan teman sebayanya. Hal ini bisa terjadi mengingat, teman akrab atau teman sebaya dapat memberikan dukungan yang dibutuhkan, karena remaja pada saat-saat tertentu membutuhkan sumber dukungan yang lebih obyektif untuk membenarkan rasa percaya dirinya (Santrock, 2003). Al-Hebaish (2012) mengungkapkan bahwa kepercayaan diri juga memiliki hubungan yang signifikan positif terhadap peningkatan prestasi. Semakin tinggi kepercayaan seseorang maka semakin tinggi pula prestasi mereka. Hal ini juga sependapat dengan Santrock (2003) bahwa kepercayaan diri dapat meningkat melalui prestasi. Selain itu, kepercayaan dapat membuat kemampuan interpersonal seseorang menjadi tinggi, ketika kepercayaan diri tinggi maka semakin tinggi kompetensi interpersonal (Siska, 2003). Sehingga seorang individu dapat berkomunikasi dengan lingkungan sosialnya.

Pada masa remaja setidaknya mampu beradaptasi dengan lingkungannya, mampu berpendapat, mampu mengembangkan dirinya, dan mempunyai pandangan yang positif terhadap dirinya sehingga dapat membentuk rasa percaya diri dalam dirinya. Namun, ketika seorang remaja memiliki kepercayaan diri yang rendah membuat ia malu dan menghambat hubungan sosialnya sehingga mengalihkan dirinya ke hal-hal yang membuat ia ketergantungan salah satunya *smartphone*. Subathra, dkk, (2013) menyatakan ketergantungan atau kecanduan akan membuat seseorang merasa terdorong untuk melakukan kegiatan tertentu berulang kali dan menjadi kegiatan yang berbahaya yang kemudian akan mengganggu kegiatan penting lainnya seperti bekerja atau sekolah. Penelitian yang dilakukan oleh Jordaan dan Surujlal (2013) menemukan sekitar 90% dari generasi Y merasa terikat dengan *cellular phone* dan menemukan ada tujuh dampak yang dihasilkan dari *smartphone addiction* yaitu; harga diri dan kepercayaan diri, rekreasi, interaksi dalam keluarga, perhatian, kebahagiaan diri, dan dapat disadapnya sebuah hubungan. Dengan perkembangan zaman saat ini memang tidak bisa dipungkiri bahwa remaja yang lahir pada generasi sekarang tidak dapat dilepaskan dan jauh dari *smartphone* mereka. Santrock (2013) mengatakan bahwa remaja sekarang

menghadapi masa pendewasaan mengalami tahapan-tahapan yang berbeda dengan remaja masa dahulu, salah satu aspek penting menuju pendewasaan mereka adalah media *smartphone* yang sudah melekat, tanpa adanya pengawasan dan control yang baik, media *smartphone* yang seharusnya mempermudah mereka menuju masa dewasa akan menjadi sulit.

Penelitian yang dilakukan oleh Jones (2014) mengungkapkan bahwa 82,8% setuju bahwa *smartphone addiction* memiliki dampak psikologis terhadap penggunanya, dan merasa kehilangan dan merasa stres ketika mereka tidak membawa *smartphone* mereka. Selain itu, Kwon dkk, (2013) mengungkapkan bahwa orang-orang merasa lebih nyaman dan percaya diri ketika berada dibalik *smartphone* daripada harus berhadapan dengan orang lain. Pengguna *smartphone* menjadi lebih individualis dan mengalami kecemasan berlebih, sehingga mereka lebih suka menyendiri daripada harus berhadapan dengan lingkungan sosial. *Smartphone addiction* juga menyebabkan penggunanya menjadi lebih pasif dan mengalami kontrol diri yang menurun (Lee dkk, 2014). *Smartphone addiction* menyebabkan kurangnya frekuensi interaksi sosial antara manusia, bahkan hal yang paling aneh adalah ketika seseorang bekerja dengan bantuan teknologi tanpa menyadari kehadiran orang lain (Haider dkk, 2014,). *Smartphone* juga memberikan dampak negatif terhadap penggunanya, perasaan cemas, menjadi depresi, selalu mengecek *smartphone* setiap waktu, merasa ketergantungan, interaksi sosial menjadi berkurang, kurangnya rasa empati terhadap sekitar, menyebabkan perilaku menjadi terganggu dan perasaan buruk, dan bisa menyebabkan terisolasi secara sosial bahkan keterasingan (Jordaan & Surujlal, 2013, Sarwar & Soomro 2013). Penelitian lain juga menemukan bahwa ketika para pengguna *smartphone* menggunakan *smartphone* mereka di tempat umum dapat mengalihkan perhatian mereka, sehingga mengabaikan lingkungan sekitar dan melupakan mereka dari rasa tanggung jawab sosial (Banjo dkk, 2008).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja usia 13-17 tahun dengan sampel sebanyak 265 responden memiliki kecenderungan kepercayaan diri pada tingkat sedang sebanyak 170 (64,2%) orang, sedangkan yang memiliki kepercayaan diri rendah sebanyak 48 (18,1%) orang dan berbeda tipis dengan kategori tinggi yaitu 47 (17,7%) orang. Usia 13-17 tahun adalah perkembangan masa remaja, dimana masa ini adalah masa-masa peralihan dari kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada masa ini terdapat masa positif maupun negatif. Masa negatif pada masa remaja salah satunya yaitu dapat bersikap anti terhadap kehidupan atau anti sosial. Hal ini sesuai dengan pendapat Santrock (2013) bahwa remaja sebagai periode transisi dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, yang melibatkan perubahan-perubahan kognitif dan sosial emosional. Salah satu gejala yang mencirikan masa negatif yaitu rendahnya kepercayaan diri pada dirinya.

Dalam penggunaan *smartphone* subjek yang menggunakan 0 - 1 jam sebanyak 29 orang dengan persentase 11%, 92 orang selama 1-3 jam dengan persentase 35%, 56 orang selama 3-5 jam sebanyak 21%, dan 88 orang menggunakan lebih dari 5 jam dalam satu harinya sebanyak 33%. Sehingga 65% subjek menggunakan *smartphone* 3 - 5 jam lebih dalam sehari. Hal ini sesuai dengan survey bahwa rata-

rata penggunaan *smartphone* hanya selama 3 jam 15 menit dalam sehari (Amri & Ngaziz, 2013).

Penelitian ini juga melihat kegiatan subjek dalam menggunakan *smartphone*, rata-rata subjek lebih sering menggunakan *smartphone* untuk mengakses sosial media sebanyak 27% yang terdiri dari *facebook*, *instagram*, *twitter*, *path* dan *ask.fm*. serta menggunakan untuk instan messaging sebanyak 27 % yang terdiri dari BBM, *Line*, *WhatsApp*, dan *WeChat*. Hal ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Jones (2014) menemukan bahwa 98,5% pengguna *smartphone* mencari kepuasan diri dan penerimaan diri meskipun hanya melalui sosial media, dan 56,9% mengalami kecanduan *instan messaging*. Selanjutnya subjek yang menggunakan *smartphone* sebagai media untuk browsing sebanyak 21%, 7% untuk streaming, 18% menggunakan *smartphone* untuk game online. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Jordaan & Surujlal (2013) menemukan bahwa kegiatan untuk sosial media di *smartphone* mencapai 73,91%, untuk sms 56,88%, browsing internet 52,53%, mengakses e-mail 42,75%, mengunjungi chat room 38,76%, dan bermain game sebesar 32,97%. Selain itu, Hong mengungkapkan bahwa aplikasi *game online* yang difasilitasi oleh media *smartphone* membuat pelajar meluapkan stres akademiknya melalui bermain *game online* (Chiu, 2014).

Hasil penelitian ini bahwa remaja yang termasuk kecenderungan *smartphone addiction* dengan kategori tinggi sebanyak 39 orang dengan persentase 13,2%, sedang sebanyak 191 orang dengan persentase 72,1 % dan rendah sebanyak 39 orang dengan persentase 14,7%. Hal ini menunjukkan bahwa remaja usia 13-17 tahun rata-rata berada pada tingkat sedang yaitu masih berada pada tahap menuju *addict* terhadap *smartphone*. Dan 39 orang sudah *addict* terhadap *smartphone*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Pavithra, dkk., (2015) Sekitar 23% siswa merasa kehilangan konsentrasi dan menjadi stres ketika jauh dari *handphone* mereka, 39,5% siswa mengalami *nomophobia* (tidak dapat jauh dari *handphone*) dan 27% berada pada risiko mengembangkan *nomophobia*.

Menurut Bednar, dkk (Santrock, 2003) rasa percaya diri dapat meningkat ketika remaja menghadapi masalah dan berusaha untuk mengatasinya bukan untuk menghindari. Ketika remaja memilih mengatasi masalahnya dan bukan menghindarinya, remaja menjadi lebih mampu menghadapi masalah secara nyata, jujur, dan tidak menjauhinya. Setidaknya hal ini dapat membuat remaja mampu menghadapi dunia nyata dan tidak mengahlikan diri sesuatu yang membuat ia kecanduan seperti *smartphone addiction*.

Dari hasil penelitian diperoleh juga koefisien determinan (r^2) sebesar 0,25. Sehingga dapat diketahui bahwa kontribusi kepercayaan diri terhadap *smartphone addiction* adalah sebesar 2,5% dan sisanya 97,5% ditentukan oleh variabel lain seperti self-esteem (harga diri), kompetensi interpersonal, loneliness (kesepian), dan menghilangkan stres. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Chiu (2014) menyebutkan bahwa *life stress* terjadi pada kehidupan seseorang, sehingga seseorang menggunakan *smartphone* sebagai pelarian rasa stres yang

dirasakan tersebut, karena adanya penggunaan dari *smartphone* yang tidak terkontrol membuat seseorang menjadi *addict* terhadap *smartphone* (*smartphone addiction*). Mok dkk (2014) juga mengemukakan bahwa kemampuan interpersonal dapat menurun dengan adanya *smartphone addiction* yang dialami oleh manusia. Bian & Leung (2014) mengatakan adanya hubungan *loneliness* dan rasa maludengan *smartphone addiction*. Serta hasil penelitian yang dilakukan oleh Agusta (2016) bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi seperti kontrol diri yang rendah, *sensation seeking* yang tinggi, *self esteem* yang rendah. situasi psikologis individu. aplikasi dan interaksi sosial siswa.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kepercayaan diri dengan kecenderungan *smartphone addiction* pada remaja, dengan koefisien korelasi (r) sebesar -0,159. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hipotesa diterima, artinya semakin rendah kepercayaan diri pada remaja, maka semakin tinggi ia cenderung *addic* terhadap *smartphone*. Sebaliknya, semakin tinggi kepercayaan diri remaja maka semakin rendah ia *addic* terhadap *smartphone*.

Implikasi dari penelitian ini adalah remaja yang memiliki *smartphone* dapat mengetahui dampak positif maupun dampak negatif dari penggunaan *smartphone*. Sehingga, dapat mengontrol dirinya agar lebih berhati-hati dan bijak dalam menggunakan *smartphone* tidak secara berlebihan. Beberapa cara yang dapat dilakukan adalah lebih sering melakukan kegiatan-kegiatan sekolah, meningkatkan prestasi akademik maupun non akademik, lebih sering bersosialisasi, dan mengurangi frekuensi bermain *smartphone*. Masa-masa remaja seharusnya lebih mendekatkan diri pada teman sebaya atau bermain dengan teman sebayanya. Selain itu, remaja seharusnya dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, lebih sering berkomunikasi secara tatap muka secara langsung bukan melalui *smartphone* dan dapat mengembangkan diri sehingga dapat membangun rasa percaya diri dan mengurangi intensitas penggunaan *smartphone*.

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan variabel kepercayaan diri maupun *smartphone addiction* dapat mengganti salah satu variabel yang mempengaruhi yaitu *self-esteem* (harga diri), kompetensi interpersonal, *loneliness* (kesepian), dan *life stress*.

REFERENSI

Agusta, Duha. (2016). Faktor-faktor resiko kecanduan menggunakan *smartphone* pada siswa di SMKN 1 Kalasan Yogyakarta. *E-Journal Bimbingan dan Konseling edisi 3 tahun ke-5 2016*. Diakses pada tanggal 13 april 2017. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fipbk/article/download/1021/909>.

- Al-Hebaish, S. M. (2012). The correlation between general self-confidence and academic achievement in the oral presentation course. *Theory and Practice in Language Studies*, Vol. 2, (1), pp. 60-65, January 2012
- Amri, A.B, & Ngazis, A.N. (2013). *Hasil survei kebiasaan pengguna smartphone di Indonesia*. Diakses 10April 2017, dari <http://teknologi.news.viva.co.id>.
- Azizan, H. (2016). Pengaruh kepercayaan diri terhadap ketergantungan media sosial pada siswa di SMKN 1 Bantul. *E-Journal Bimbingan dan Konseling Edisi 6 Tahun Ke-5 2016*, 1-10. Diakses pada tanggal 05 januari 2016 dari <Http://Eprints.Uny.Ac.Id/40139/>.
- Azwar, S. (2012). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka remaja.
- Bandura, A. (1994). Self-Efficacy. *Encyclopedia of human behavior*, 4, 71-81.
- _____. (1997). Self-efficacy: to ward a unifying theory of behavioral change. *Psychological Review*, 84, 191-215
- _____. (1997). *Self-efficacy: the exercise of control*. Stanford University: W. H. Freeman and Company.
- Bian, M. & Leung L. (2014). Linking loneliness, shyness, *smartphone* addiction and patterns of *smartphone* use to capital. *Artikel: social science computer review* ,1-19.
- Bivin, J. B., dkk. (2013). Nomophobia - do we really need to worry about?. *A cross sectional study on nomophobia severity among male under graduate students of health sciences*. 1. (1).
- Bragazzi, N. L., & Puente, G. D. (2014). A proposal for including nomophobia in the new DSM-V. *Psychology research and behavior managemen 2014*: 7, 155-160
- Chiu, S-I. (2014). The relationship between life stress and *smartphone* addiction on taiwaneseuniversity student: a meditation model of learning self efficacy and social efficacy. *Computers in human behavior 2014* ,34. 49-57.
- Ching, S. M., dkk. (2015). Validation of malay version of the *smartphone* addiction scale among medical studen in Malaysia. *Plos One*. <Http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0139337>.
- Choi, N. (2015). The effects of a *smartphone* addiction education program for young adult females. *International Journal of u- and e- Service, Science and Technology*, Vol 8, No 12. 1-8.
- Devito, J. A. (2011). *Komunikasi antar manusia edisi kelima*. Tangerang: Karisma Publishing Group.

- Demirci, K., dkk. (2015). Relationship of smartphone use severity with sleep quality, depression, and anxiety in university students. *Journal of Behavioral Addictions*, vol 4, no 2, 85–92.
- Feist, J., & Feist, G. J. (2010). *Teori kepribadian: theories of personality edisi 7 buku 1*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Goel, M., & Aggarwal., P. (2012). A comparative study of self confidence of single child and child with sibling. *International Journal Of Research In Social Sciences*, Vol 2, No 3. 1-10.
- Haider, I., Gujjar, C.A.A., Juni, M.S., & Kareem, J., (2014). Impact of cell phones on social capital of university students: a case of bzu-bahadur campus, layyah. *Asian Journal of Basic and Applied Sciences Vol. 1, No. 2, 2014 ISSN 2313-7797*, 44-49.
- Haug, S., dkk. (2015). Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland. *Journal of Behavioral Addictions*, Vol 4, No 4, 299–307.
- Hefferon, Kate., & Boniwell, Ilona. (2011). *Positive psychology: theory, research and applications*. New York: Open University Press.
- Jones, T. (2014). Students' cell phone addiction and their opinions. *The elon journal of undergraduate research in communications - Vol. 5, No. 1 - Spring 2014*. 74-80.
- Jordaan, D.B. & Surujlal, J. (2013). Social Effects of Mobile Technology on Generation Y Students. *Mediterranean Journal of Social Sciences. MCSER Publishing, Rome-Italy. Vol 4 No 11 October 2013*, 282-288.
- Kurniawan, A & Cahyanti, I. Y. (2013). Hubungan antara *academic stress* dengan smartphone addiction pada mahasiswa pengguna *smartphone*. *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*, Vol 2, No 1. 1-10.
- Kwon, M., Kim. D.J., Cho, H., & Yang, S. (2013). The smartphone addiction scale: development and validation of a short version for adolescents. *PLoS ONE* 8(12): e83558. doi:10.1371/journal.pone.0083558.
- Lauster,P. Ahli Bahasa Oleh D. H. Gulo. (1994). *Tes Kepribadian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- _____ (1995). *Tes Kepribadian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Lee, Y.K., Chang, C.T., Lin, Y., & Cheng, Z.H. (2014). The dark side of smartphone usage: Psychological traits, compulsive behavior and technostress. *Computers in Human Behavior* 31 (2014), 373–383.

- Mayangsari, Arie Putri., & Ariana, Atika Dian. (2015). Hubungan antara self-esteem dengan kecenderungan nomophobia pada remaja. *Jurnal Psikologi Klinis Dan Kesehatan Mental*. 04. (3).
- Mok, J.Y., Choi, S.W., Kim, D.J., Choi, J.S., Lee. J., Ahn, H., Choi, E.J., & Song, W.Y. (2014). Latent class analysis on internet and smartphone addiction in college students. *Neuropsychiatric disease and treatment* 2014:10,817–828.
- Morris, C. G & Maisto, A. A. (2003). *Understanding psychology sixth edition*. New jersey : Pearson education.
- Morissan, M.A. (2013). *Psikologi komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Neill, J. (2005). *Definitions of various self constructs: self-esteem, selfefficacy, self-confidence & self-concept*. Diakses Pada Tanggal 7 Januari 2017 dari [Http://Wilderdom.Com/Self/](http://Wilderdom.Com/Self/).
- O'Brien, C. (2011). Addiction and dependence in DSM-V. *Addiction*, Vol 106, No 5. 866-867.
- Pavitra, M.B., dkk. (2015). A study on nomophobia-mobile phone dependence, among students of a medical college in bangalore. *National Journal Of Community Medicine*. 6.(2).
- Santrock, J. (2003). *Adolescence perkembangan remaja edisi ke-6*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- . (2013). *Life span development edisi ke 13 jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sarwar, M., & Soomro, T.R. (2013). Impact of Smartphone's on Society. *European Journal of Scientific Research* ISSN 1450-216X / 1450-202X Vol. 98 No 2 March, 2013, pp.216-226.
- Sharma, S., & Sahu, D. (2013). Effect of social networking sites on self confidence. *International Journal Of Information And Computation Technology*. 3.(11).
- Siska., dkk. (2003). Kepercayaan diri dan kecemasan komunikasi interpersonal pada mahasiswa. *Jurnal Psikologi*. No (2).
- Subathra, Nimisha dan Lukmanul Hakeem. (2013). A study on the level of social network addiction among college students. *Social sciene*. Vol.3. 355-357.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian: kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Metode penelitian dan pendidikan: kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yildirim, C. (2014). Exploring the dimensions of nomophobia: Developing and validating a questionnaire using mixed methods research. *Graduate Theses and Dissertations*. Iowa State University.

Yuliana, Sri. (2016). *Kadewatan di era digital*. Berita Oikoumene. Diakses pada tanggal 3 januari 2017 dari <http://Pgi.Or.Id/Wp-Content/Uploads/2016/05/BO-Mei Upload.Pdf>



LAMPIRAN



Lampiran 1. Tabel Deskripsi Hasil Penelitian

Tabel 3. Deskripsi Subjek Penelitian dalam Menggunakan *Smartphone*

Usia Pertama Kali Menggunakan <i>Smartphone</i>	Frekuensi	Persentase
16 tahun	8 orang	3,72
15 tahun	17 orang	6,72
14 tahun	22 orang	8,32
13 tahun	43 orang	15,32
12 tahun	53 orang	18,72
11 tahun	44 orang	15,72
10 tahun	35 orang	12,72
9 tahun	21 orang	8,02
8 tahun	14 orang	5,72
7 tahun	7 orang	3,32
Durasi Penggunaan <i>Smartphone</i> Subjek Perhari	Frekuensi	Persentase
0 – 1 jam	29 orang	11%
1 – 3 jam	92 orang	35%
3 – 5 jam	56 orang	21%
Lebih dari 5 jam	88 orang	33%
Kegiatan di <i>Smartphone</i>		
Sosial Media:	254 orang	27%
Instan Messaging	255 orang	27%
Browsing	192 orang	21%
Streaming	68 orang	7%
Game Online	163 orang	18%

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa subjek pertama kali menggunakan *smartphone* pertama kali pada usia 7 tahun sebanyak 7 orang 3,32%, 8 tahun sebanyak 14 orang 5,72%, 9 tahun sebanyak 21 orang 8,02%, 10 tahun sebanyak 35 orang 12,72%, 11 tahun sebanyak 44 orang 15,72%, 12 tahun sebanyak 53 orang 18,72%, 13 tahun sebanyak 43 orang 15,32%, 14 tahun sebanyak 22 orang 8,32%, 15 tahun sebanyak 17 orang 6,72%, dan usia 16 tahun sebanyak 8 orang 3,72%. Dalam menggunakan *smartphone* subjek yang menggunakan 0 - 1 jam sebanyak 29 orang dengan persentase 11%, 92 orang selama 1-3 jam dengan persentase 35%, 56 orang selama 3-5 jam sebanyak 21%, dan 88 orang menggunakan lebih dari 5 jam dalam satu harinya sebanyak 33%. Kegiatan subjek dalam menggunakan *smartphone* yaitu sebanyak 254 orang dengan persentase 27% yang menggunakan *smartphone* untuk sosial media seperti Facebook 226 orang, Instagram 180 orang, Twitter 26 orang, Path 15 orang, dan Ask.fm 9 orang. Subjek yang menggunakan instan messaging sebanyak 255 orang dengan persentase 27 % yang terdiri dari BBM 225 orang, Line 102 orang, WhatsApp 162 orang, dan WeChat 9 orang. Selanjutnya subjek yang mengguna sebagai

media untuk browsing sebanyak 192 orang dengan persentase 21%, 68 orang dengan persentase 7% untuk streaming, dan 163 orang dengan persentase 18% menggunakan *smartphone* untuk game online.

Tabel 4. Perhitungan *Score* Skala Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri remaja	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	≥ 87	47 orang	17,7%
Sedang	73 - 86	170 orang	64,2%
Rendah	≤ 72	48 orang	18,1%
Total		265 orang	100%

Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui bahwa remaja yang memiliki kepercayaan diri sedang lebih banyak yaitu 170 orang dengan persentase 64,2%, kategori rendah sebanyak 48 orang dengan persentase 18,1% dan yang memiliki kepercayaan diri tinggi sebanyak 47 orang dengan persentase 17,7%.

Tabel 5. Perhitungan *Score* Skala *Smartphone Addiction*

<i>Smartphone Addiction</i>	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi	≥ 78	39 orang	13,2%
Sedang	58-77	191 orang	72,1%
Rendah	≤ 57	35 orang	14,7%
Total		265 orang	100%

Berdasarkan tabel 5, dapat dilihat bahwa remaja yang termasuk *smartphone addiction* dengan kategori tinggi sebanyak 39 orang dengan persentase 13,2%, sedang sebanyak 191 orang dengan persentase 72,1 % dan rendah sebanyak 35 orang dengan persentase 14,7%. Hal ini menunjukkan bahwa remaja usia 13-17 tahun rata-rata berada pada tingkat sedang yaitu masih berada pada tahap menuju *addict* terhadap *smartphone*. Dan 39 orang sudah *addict* terhadap *smartphone*.

Tabel 6. Perhitungan Tabulasi Skala *Smartphone Addiction*

<i>Smartphone Addiction</i>	Frekuensi	Persentase
Usia 13 tahun		
Tinggi	12 orang	4,5%
Sedang	44 orang	16,6%
Rendah	6 orang	2,3%
Usia 14 tahun		
Tinggi	9 orang	3,4%
Sedang	39 orang	14,7%
rendah	11 orang	4,2%
Usia 15 tahun		
Tinggi	5 orang	1,9%
Sedang	36 orang	13,6%
Rendah	6 orang	2,3%

Usia 16 tahun	3 orang	1,1%
Tinggi	39 orang	14,7%
Sedang	6 orang	2,3%
Rendah		
Usia 17 tahun	11 orang	4,2%
Tinggi	32 orang	12,1%
Sedang	6 orang	2,3%
Rendah		
Total	265 orang	100%

Berdasarkan tabel 6, bahwa remaja usia 13-17 tahun lebih dominan pada kategori sedang. Sedangkan kategori tinggi lebih di banyak pada usia 13 tahun (12 orang) yang disusul oleh usia 17 tahun (11 tahun). Kategori rendah lebih banyak pada usia 14 tahun (11 orang). Dilihat dari data tersebut bahwa usia 13 tahun lebih mendominasi kategori tinggi, sedang, dan rendah sehingga usia tersebut cenderung *addict* terhadap *smartphone* miliknya.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-smirnov	Asymp.sig	Keterangan
X (kepercayaan Diri)	0,843	0,476	Distribusi normal
Y (<i>Smartphone Addiction</i>)	1,066	0,206	Distribusi normal

Tabel 7 menunjukkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai *kolmogorov-smirnov* untuk variabel kepercayaan diri adalah 0,843 yang berarti bahwa variabel kepercayaan diri terdistribusi secara normal karena nilainya $> 0,005$. Nilai *kolmogorov-smirnov* untuk variabel *smartphone addiction* adalah 1,066 juga menunjukkan distribusi secara normal karena nilai $> 0,005$. Sehingga dapat dikatakan bahwa uji normalitas kedua variabel tersebut terpenuhi.

Lampiran 2. Validitas dan realibilitas Skala Penelitian

Tabel 8. Uji validitas skala kepercayaan diri

No	Aspek	favorabel		Unfavorabel		Indek validitas
		Item tidak valid	item valid	Item tidak valid	Item valid	
1	Kemampuan pribadi	1, 14, 17,20,	5, 21, 25	10, 13, 37, 40	-	0,319 - 0,776
2	Interaksi sosial	2, 28	22, 27, 34	23, 29, 45	15, 41, 44	
3	Konsep diri	24, 52, 55	3	26, 31	12, 16, 30	
4	keyakinan kemampuan untuk mengatasi masalah	18, 32, 33, 46	35	7, 19	38, 54	
5	keyakinan mencapai target	-	4, 8, 39, 42	47, 53	43	
6	keyakinan akan kemampuan kognitif	-	11, 48, 50, 51	9, 49	6, 36	
	Jumlah	13	16	15	11	

Tabel 9. Uji realibilitas skala kepercayaan diri

No	Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
1	Kepercayaan diri	0,882	Reliabel

Tabel 10. Uji validitas skala smartphone addiction

No	Aspek	No item valid	No item tidak valid	Indek validitas
1	Gangguan kehidupan sehari-hari	3	1,2,4,5,	0,303-0,581
2	antisipasi positif	6,7,8,9,10,11,12,13	-	
3	<i>withdrawal</i>	14,15,16,17, 19	18	
4	Orientasi terhadap hubungan dunia maya	20,21,22,23,24,25,26	-	
5	Penggunaan smartphone yang berlebihan	27,28,29,30	-	
6	Kurangnya sikap toleransi.	33	31,32	

Tabel 11. Uji realibilitas skala smartphone addiction

No	Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
1	Smartphoneaddiction	0,872	Reliabel

Tabel 12. Validitas instrumen penelitian

Alat Ukur	Jumlah Item diujikan	Jumlah Item Valid	Indeks Validitas
Skala kepercayaan diri	55 item	27 item	0,319-0,776
Skala Smartphoneaddiction	33 item	26 item	0,303-0,581

Tabel 13. Hasil output validitas dan reabilitas skala kepercayaan diri**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,882	27

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_3	78,84	96,830	,413	,878
item_4	78,19	98,791	,405	,878
item_5	78,24	98,476	,460	,877
item_6	78,57	97,640	,351	,880
item_8	78,49	98,543	,429	,878
item_11	78,44	99,671	,338	,880
item_12	78,57	97,698	,481	,877
item_15	78,17	95,999	,575	,874
item_16	78,40	98,012	,442	,878
item_21	78,49	97,848	,436	,878
item_22	78,26	98,802	,422	,878
item_25	78,06	97,910	,503	,876
item_27	78,57	97,698	,481	,877
item_30	78,24	98,476	,460	,877
item_34	78,89	98,422	,359	,880
item_35	78,41	97,058	,436	,878
item_36	78,73	98,635	,327	,881
item_38	78,49	95,906	,449	,878
item_39	78,57	98,248	,399	,879
item_41	78,89	98,422	,359	,880

item_42	78,57	97,698	,481	,877
item_43	78,19	97,545	,405	,879
item_44	78,61	98,298	,319	,881
item_48	78,40	98,012	,442	,878
item_50	78,34	92,460	,776	,869
item_51	78,17	95,999	,575	,874
item_54	78,84	96,830	,413	,878

Tabel 14. Blue Print Sebelum Try Out (Kepercayaan Diri)

Aspek-aspek	No item		Jumlah
	Favorabel	Unfavorabel	
Kemampuan pribadi	1, 5, 14, 17,20, 21, 25	10, 13, 37, 40	11
Interaksi sosial	2, 22, 27, 28, 34	15, 23, 29, 41, 44, 45	11
Konsep diri	3, 24, 52, 55	12, 16, 26, 30, 31	9
keyakinan kemampuan untuk mengatasi masalah	18, 32, 33, 35, 46	7, 19, 38, 54	9
keyakinan mencapai target	4, 8, 39, 42	43, 47, 53	7
keyakinan akan kemampuan kognitif	11, 48, 50, 51	6, 9, 36, 49	8
Jumlah	28	27	55

Tabel 15. Blue Print Sesudah Try Out (Kepercayaan Diri)

Aspek-aspek	No item		Jumlah
	Favorabel	Unfavorabel	
Kemampuan pribadi	5, 21, 25	-	3
Interaksi sosial	22, 27, 34	15, 41, 44	6
Konsep diri	3	12, 16, 30	4
keyakinan kemampuan untuk mengatasi masalah	35	38, 54	3
keyakinan mencapai target	4, 8, 39, 42	43	5
keyakinan akan kemampuan kognitif	11, 48, 50, 51	6, 36	6
Jumlah	16	11	27

Tabel 16. Hasil output validitas dan reabilitas skala smartphone addiction

Cronbach's Alpha	N of Items
,872	26

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_3	63,97	91,130	,303	,870
item_6	63,84	88,018	,457	,866
item_7	63,70	88,387	,461	,866
item_8	64,19	88,356	,453	,867
item_9	63,90	88,787	,503	,866
item_10	64,13	84,809	,581	,862
item_11	64,14	88,182	,441	,867
item_12	64,06	87,069	,577	,863
item_13	63,97	89,680	,392	,868
item_14	64,61	88,240	,403	,868
item_15	64,37	90,353	,343	,869
item_16	64,47	88,804	,457	,867
item_17	64,17	88,434	,448	,867
item_19	64,69	89,465	,364	,869
item_20	63,60	91,461	,330	,870
item_21	64,30	87,691	,404	,868
item_22	63,71	90,265	,366	,869
item_23	64,61	89,922	,311	,871
item_24	64,07	90,386	,335	,870
item_25	64,07	87,661	,471	,866
item_26	64,23	87,889	,449	,867
item_27	64,10	88,584	,416	,868
item_28	64,11	87,552	,430	,867
item_29	64,11	88,364	,408	,868
item_30	64,11	89,610	,419	,868
item_33	64,24	85,259	,520	,864

Tabel 17. Blue Print Sebelum Try Out (*Smartphone Addiction*)

Aspek-aspek	No Item	Jumlah
Gangguan kehidupan sehari-hari	1,2,3,4,5,	5
antisipasi positif	6,7,8,9,10,11,12,13	8
<i>withdrawal</i>	14,15,16,17,18,19	6
Orientasi terhadap hubungan dunia maya	20,21,22,23,24,25,26	7
Penggunaan smartphone yang berlebihan	27,28,29,30	4
Kurangnya sikap toleransi.	31, 32, 33	2
Jumlah		33

Tabel 18. Blue Print Sesudah Try Out (*Smartphone Addiction*)

Aspek-aspek	No Item	Jumlah
Gangguan kehidupan sehari-hari	3	1
antisipasi positif	6,7,8,9,10,11,12,13	8
<i>withdrawal</i>	14,15,16,17, 19	5
Orientasi terhadap hubungan dunia maya	20,21,22,23,24,25,26	7
Penggunaan smartphone yang berlebihan	27,28,29,30	4
Kurangnya sikap toleransi.	33	1
Jumlah		26

Lampiran 3. Uji Normalitas dan Uji Korelasi Kepercayaan Diridan *Smartphone Addiction*

Tabel 19. Hasil output uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		KEPERCAYAA NDIRI	SMARTPHONE
N		265	265
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	79,15	67,78
	Std. Deviation	7,495	10,613
	Absolute	,052	,065
Most Extreme Differences	Positive	,052	,065
	Negative	-,042	-,054
Kolmogorov-Smirnov Z		,843	1,066
Asymp. Sig. (2-tailed)		,476	,206

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Tabel 20. Hasil output perhitungan korelasi

Correlations			
		KEPERCAYAA NDIRI	SMARTPHONE
KEPERCAYAANDIRI	Pearson Correlation	1	-,159**
	Sig. (2-tailed)		,009
	N	265	265
SMARTPHONE	Pearson Correlation	-,159**	1
	Sig. (2-tailed)	,009	
	N	265	265

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 21. Output frekuensi

KATEGORI_kepercayaandiri					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	RENDAH	69	26,0	26,0	26,0
	TINGGI	196	74,0	74,0	100,0
	Total	265	100,0	100,0	

KATEGORIsmartphone				
		Frequency	Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	35	13,2	13,2
	Sedang	191	72,1	85,3
	Tinggi	39	14,7	100,0
	Total	265	100,0	

Tabel 22. Hasil perhitungan kategori

kategori	Norma	Kepercayaan diri	Smartphone addiction
Nilai standar deviasi		7,5	10,6
Rata-rata		79,2	67,8
Rendah	$X < M - 1SD$	72	57
Sedang	$X < M - 1SD$, $X > M + 1SD$	73 - 86	58 - 77
Tinggi	$X > M + 1SD$	87	78

Ket :

X : nilai total persubjek

M : rata-rata

SD : standar deviasi

